

Tomasz Kucza

# MENAŻERIA

karcianka o artystach genetykach

## INSTRUKCJA

### WERSJA 0.5

Gra karciana Menażeria powstała na szesnastą edycję Nibykonkursu i opiera się o hasła anatomia i artyści.

*W podziemnym laboratorium, w trupim blasku jarzeniówek, odbywa się coroczna rywalizacja o najwspanialszego potwora świata. Uczestnicy to szaleni Artyści Genetycy, którzy używając najnowocześniejszych technologii i szczypty czarnej magii hodują, zszywają, modyfikują, a nawet ozdabiają monstra z najgorszych koszmarów nie cofając się przed truciem, infekowaniem, czy podstępny amputacjom, aby potwory wroga wypadły jak najgorzej, a ich własne wygrały.*

## Wprowadzenie

Gracze wcielają się w role szalonych Artystów Genetyków, szalonych naukowców, którzy próbują stworzyć jak najwspanialszego potwora. Używają do tego celu manipulacji genetycznych, grubych nici chirurgicznych, nanotechnologii i wielu innych środków. Rozbudowując i ulepszając własnego potwora starają się jednocześnie podkopać pozycję przeciwnika poprzez różnego rodzaju infekcje.

Do gry potrzeba jak największej liczby kart. W wersji 0.5 gry trzeba zadowolić się tymi, które zdążyłem przygotować. Talię można ułożyć używając niektórych rodzajów kart wielokrotnie. Ilość możliwych graczy zależy od ilości dostępnych kart. Minimum dwóch.

## Przebieg gry

Najpierw tasuje się wszystkie dostępne karty. Następnie jeden z graczy rozdaje karty – po **pięć** na każdego z graczy. Rozpoczyna grę ten, kto dostanie ostatnią kartę. Rozgrywka toczy się aż do wyczerpania kart w talii.

## Ruch gracza wygląda tak:

1. Gracz dobiera do pięciu kart w ręce z talii.
2. Spośród kart Infekcji przy swoim potworze, które nie dotykają innych kart – a nie są to karty o działaniu globalnym – może usunąć ze stołu taką o najniższej sile infekcji.
3. Jeśli nie posiada żadnej karty Anatomii na stole, musi wykonać ruch **Transplantacja**, chyba że nie posiada żadnej karty Anatomii w ręce.
4. Jeśli posiada jakąś kartę Anatomii na stole, może wykonać **dowolne działanie** zależnie od dostępnych kart: Transplantacja, Infekowanie, Atak, Leczenie, Dekorowanie, Wydarzenie.

## Transplantacja

Transplantacja polega dodaniu do naszego potwora nowej karty Anatomii – wyłożeniu jej na stół w odpowiednim miejscu. Karta musi chociaż trochę stykać z inną kartą Anatomii, która już jest na stole (chyba że jest to pierwsza karta potwora).



Gracz może, zamiast wykładać kartę Anatomii na wolne miejsce, wyłożyć ją w miejsce jednej z kart Leczenia. Kartę Leczenia wtedy odrzuca.

### **Dekorowanie**

Dekorowanie potwora polega na wyłożeniu na stół karty Detali. Kartę kładzie się obok potwora, z boku.

### **Wydarzenie**

Wydarzenie polega na wyłożeniu karty Wydarzenia. Najczęściej karta zostaje potem odrzucona, chyba że opis wskazuje inaczej. Kartę kładzie się obok potwora, z boku.

### **Infekowanie**

Infekowanie polega na dołożeniu karty Infekcji do potwora przeciwnika. Kartę trzeba położyć tak aby stykała się z co najmniej jedną kartą Anatomii. Po dołożeniu nowej Infekcji – chyba że jest to Globalna Infekcja – wykonuje się natychmiast **Test Infekcji** wskazując atakowaną kartę Anatomii (jedną z kart, z którą Infekcja się styka).

Jedno pole może infekować kilka Infekcji, ale każda musi być podłączona osobno – czyli nie mogą leżeć jedna na drugiej. Infekcja musi być dołożona do karty Anatomia, chyba że opis stwierdza inaczej.

Globalne Infekcje kładzie się osobno tak jak karty Detali. Nie można nimi atakować i nie powodują Testu Infekcji w momencie wyłożenia.

### **Test Infekcji**

Test Infekcji polega na porównaniu siły infekcji z odpornością atakowanego organu. Test wykonuje się w ten sposób:

– ustalamy **siłę infekcji** – jest to suma sił wszystkich Infekcji skierowanych na atakowaną kartę Anatomii oraz globalnych (danego potwora), z uwzględnieniem ich opisów. Odejmujemy od niej sumę wszelkich działań zwalczających infekcję – ze wszystkich kart Leczenia, które stykają się z kartą Infekcji.

– ustalamy **odporność organu** – jest to odporność atakowanej karty Anatomii zwiększona o odporność wszystkich bezpośrednio stykających się z nią organów, które same nie stykają się z żadną Infekcją inną niż ta, której dotyczy test. Dodajemy do niej sumę wszelkich odpornościowych działań na ten organ – z kart Leczenia stykających się z organem lub globalnych.

Wszelkie modyfikatory działają na oryginalną wartość ataku, odporności lub prezencji – nie można zapętląć modyfikacji.

Gracz atakujący i broniący się rzucają **kostką k6** (jeśli uznasz, że k6 daje zbyt mały rozrzut wyników użyj innej kości – k10 lub k12) i dodają wyniki odpowiednio do siły infekcji i odporności organu. Wygrywa ten, kto uzyskuje większą sumę.

Jeśli wygrał atakujący – organ jest zainfekowany, Infekcja pozostaje na miejscu i obniża odporność organu.

Jeśli wygrał broniący – Infekcja zostaje odrzucona.

W przypadku remisu żadne karty nie zostają odrzucone.

### **Atak**

Gracz może przesunąć **wiszącą Infekcję** w dowolne miejsce potwora, tak aby stykała się z

co najmniej jednym organem. Robi się wtedy **Test Infekcji** analogicznie jak przy normalnej infekcji, ale porażka oznacza **obumarcie organu** (karta organu zostaje odrzucona, Infekcja pozostaje na miejscu, staje się **Infekcją Wiszącą**).

Atak można też wykonać **kartą Leczenia**. Wykonuje się wtedy **Test Infekcji**, ale w przypadku porażki, odrzucone jest leczenie, którym atakowaliśmy – Infekcja wtedy pozostaje, ale organ nie obumiera.

Infekcje i Leczenia globalne nie mogą atakować, wpływają tylko na współczynniki przy Testach Infekcji. **Wiszące karty Leczenia** (czyli takie, które nie stykają się z żadną kartą) są od razu zdejmowane ze stołu.

### **Leczenie**

Karty leczenia można dokładać do swojego potwora. Jeśli są globalnie, kładzie się je obok potwora i działają stale. Leczenie można przykładать do Infekcji lub Organów. Wpływają na wszystkie karty leczenia. Leczenie może:

- zwalczać infekcję, do której jest przyłączone (zmniejsza wtedy siłę infekcji),
- poprawiać odporność organu, do którego jest przyłączone (zwiększa wtedy odporność organu),
- działać globalnie (zależy od opisu).

Karta Leczenia może jednocześnie dotyczyć karty Infekcji i Anatomii – wtedy zarówno zwiększa odporność, jak i zwalcza infekcję.

### **Zakończenie**

Kiedy zabraknie kart podlicza się punkty prezencji każdego potwora. Wpływać na nie będą wszelkie aktywne Infekcje, a nawet Leczenia (ujemnie lub dodatnio), Wydarzenia, oraz oczywiście punkty prezencji z kart. Liczy się osobno punkty prezencji dla każdej karty Anatomii i później sumuje.

### **Karty z boku**

Karty Wydarzeń, globalne karty Leczenia i Infekcji, które zostają na stole – kładzie się z boku potwora, tak żeby nie przeszkadzały i w razie czego przesuwają.

## Opis karty

Przykładowa karta Anatomii:



Liczba 1 oznacza:

- dla detali – modyfikator odporności (może być ujemny!)
- dla infekcji – siłę infekcji
- dla lekarstw – siłę leczenia
- dla anatomii – odporność

Liczba 5 oznacza:

- dla detali – modyfikator prezencji (może być ujemny)
- dla infekcji – modyfikator prezencji (może być ujemny)
- dla lekarstw – modyfikator prezencji (może być ujemny)
- dla anatomii – prezencję

Pod nazwą znajduje się opis typu – mogą się do niego odnosić inne karty, np. karta, która zawiera w opisie „głowa” będzie mogła zostać upiększona detalem z powyższej karty.

Opis określa cechy szczególne.

Niektóre karty mogą być poziome, ale cechy na nich określone są w analogiczny sposób.

Do gry dołączone jest 45 kart oraz rewers. Niektóre można drukować kilkakrotnie – np. macek można wydrukować aż 6. Niestety gra nie jest ukończona, ani przetestowana. Zapewne już przy pierwszej próbie okaże się, że jest zupełnie niewyważona lub ma poważne błędy. Wszelkie uwagi można śłać na [magnesus@gmail.com](mailto:magnesus@gmail.com) – jeśli gra wzbudzi zainteresowanie, pomyślę nad przygotowaniem porządnej edycji.

Ilustracje pochodzą w większości z Google (mimo że czasem napisałem, że z Bing, to przez pomyłkę, tylko jedna jest z Bing), a część jest public domain. Stosuję tutaj zasadę Fair Use. Oczywiście do pełnej wersji musiałyby powstać nowe, porządne ilustracje.